

## Спецификација предмета за књигу предмета

<b>Студијски програм</b>		Мултимедијалне технологије		
<b>Изборно подручје (модул)</b>				
<b>Врста и ниво студија</b>		Основне струковне студије		
<b>Назив предмета</b>		Мултимедијални комуникациони системи		
<b>Наставник (за предавања)</b>		др Дејан Р. Благојевић		
<b>Наставник/сарадник (за вежбе)</b>				
<b>Наставник/сарадник (за ДОН)</b>				
<b>Број ЕСПБ</b>	7	<b>Статус предмета (обавезни/изборни)</b>	изборни	
<b>Услов</b>				
<b>Циљ предмета</b>	Оспособљавање студента за коришћење стандардног апликативног софтвера и укључивање у дигитално друштво.			
<b>Исход предмета</b>	Студенти ће разумети принципе употребе апликативног софтвера и умети да користе програме за обраду текста, унакрсна израчунавања користећи табеле и правити презентације, да користе основне Интернет сервиса, и да комбинују примену различитих програма.			
<b>Садржај предмета</b>				
<b>Теоријска настава</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Уводно предавање (организација и садржај курса). Софтвери за компјутерску анимацију 3D Studio Max, Maya.</li> <li>2. Упознавање са класичном и традиционалном 2D анимацијом.</li> <li>3. Креирање компјутерски генерисане слике.</li> <li>4. Процес производње анимације, од моделовања, анимирања, подешавања материјала, осветљења па све до рендеринга и избацивања у захтевани излазни формат.</li> <li>5. 3D модел и његови саставни делови (тачке, полигони, ивице, криве, контролне тачке).</li> <li>6. Упознавање са анимацијом и методама анимирања, кадрова, кључних кадрова и путања.</li> <li>7. Основни појмови који се односе на рендеринг и постпродукцију.</li> <li>8. Упознавање са програмским пакетом 3D Studio Max.</li> <li>9. Упознавање са основним алатима и командама.</li> <li>10. Основни алати за манипулацију са објектима.</li> <li>11. Рад са објектима. Примери.</li> <li>12. Технике моделирања.</li> <li>13. Типови материјала и мапа у програмском пакету 3D Studio Max. Примери.</li> <li>14. Упознавање са контролом осветљења и камере у 3D Studio Max. Примери.</li> <li>15. Упознавање са креирањем анимираних сцена.</li> </ol>			
<b>Практична настава (вежбе,</b>	Практична настава се обавља у рачунарском центру и прати програм предавања.			
<b>Литература</b>				
	1	Autodesk   3D Design, (2013), Engineering & Entertainment Software, preuzeto aprila 2013. godine sa <a href="http://www.autodesk.com/">http://www.autodesk.com/</a>		
	2	J. Harper, Mastering Autodesk 3D Max 2013. John Wiley & Sons, 2013.		
	3	D. Cvetković, Z. Kostić, (2009), 3D Grafika i animacija, Beograd, Univerzitet Singidunum.		
	4	J. Gonzalez, Flash professional, Beograd, Kompjuter biblioteka, 2007.		
<b>Број часова активне наставе недељно током семестра/триместра/године</b>				
<b>Предавања</b>	<b>Вежбе</b>	<b>ДОН</b>	<b>Студијски истраживачки рад</b>	<b>Остали часови</b>
3	3	0		
<b>Методе извођења наставе</b>	Предавања, аудиторне вежбе, лабораторијске вежбе, консултације, колоквијуми, семинари, испит за рачунаром.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>		<b>поена</b>
активност у току предавања и вежбе	20	писмени испит		20
практична настава		усмени испит		20
колоквијуми	20			
семинари	20			